ISSN 0864-0548

el guía

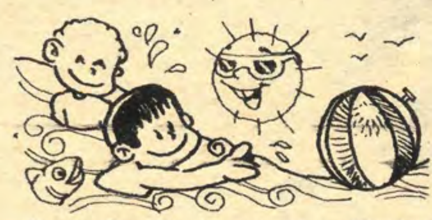
JUNIO 1986 142

PLAN VACACIONAL

VEA SEPARATA PLIEGO CENTRAL

LO QUE DEBEMOS ORGANIZAR EN JULIO

En este mes termina el curso escolar. Es época de alegría ya que empiezan las vacaciones y, ante todo, porque se recoge el fruto de un año de trabajo; se premia a los mejores. Los guías tienen varias actividades que organizar a sus pioneros; aquí les recordamos algunas de ellas.



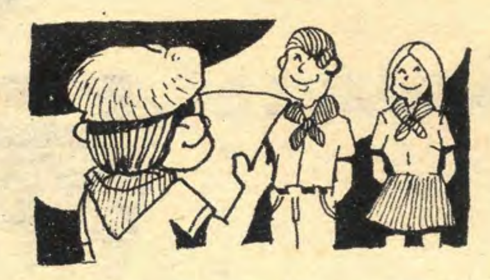
—Se realizarán las pruebas finales, así que ya desde ahora, debes preparar con tus pioneros: encuentros de conocimientos, olimpiadas del saber, etc, en fin, que estén preparados para los exámenes.



—Termina también la emulación. Se debe hacer el chequeo final; dar los resultados. Algo muy importante y de lo cual es responsable el guía: entregar los estímulos a cada pionero cumplidor. No debe quedar ningún ganador sin recibirlo. Recuerda el trabajo que publicamos en enero referido a una escuela en la cual solamente entregaron los estímulos emulativos a los de 9no. grado, al resto en el otro curso. Esto no ocurrirá si el guía efectúa con eficiencia su labor.



—El tercer domingo de julio se celebrará el *Día de los Niños*, los guías deben propagandizar esta fecha; hacer carteles para el mural, hablarles en los matutinos y vespertinos de lo que significa este día. También pueden coordinar con las madres combatientes el envío de postales de felicitación a los pioneros en el Día de los Niños. En este número te damos un modelo que te puede servir para hacer la postal.



—Con los pioneros de 9no. grado se efectuará el *Acto de despedida*. Organízales una emotiva y hermosa actividad con la cooperación de los otros pioneros.



—Se inicia el Plan Vacacional, por lo tanto los guías deben informarles a sus pioneros las opciones que tienen y por supuesto, realizar la fiesta de fin de curso. En este número publicamos una separata con ideas para las vacaciones; búscala.



—En este mes debes hablarles del *Día de la Rebeldía Nacional* que se celebra el 26 de Julio, aniversario del asalto a los Cuarteles Moncada y Carlos Manuel de Céspedes, los cuales se encuentran en Santiago de Cuba y Bayamo, respectivamente.



Sumario

Una publicación para los cuadros, guías e instructores de la Organización de Pioneros José Martí.

Esta es la edición No. 142.

Corresponde al mes de junio de 1986.

Directora: Felicia Fernández.

Diseño: Carmen Jiménez.

Periodistas: Mirta Rojas y Mirelys Gallardo.

Redacción: Calle 17 No. 354
Habana 4. Teléfono: 32-4572
Inscripto como impreso periódico en la Dirección Nacional de Correos, Telégrafos y Prensas.

Permiso: 81 215/241.

Impreso en los talleres de Rotograbado Granma.

Editora Abril de la UJC.

LOS HUERTOS ESCOLARES

ESCUELAS DE TRABAJO

Por Mirta Rojas *Fotos: José Wong*

Y detrás de cada escuela un taller agrícola —a la lluvia y al sol— donde cada estudiante siembre un árbol, pues de textos secos y meramente lineales no nacen, no, las frutas de la vida...

José Martí





LA LABOR EN los huertos escolares es muy importante en la formación de la nueva generación; constituyen una modalidad fundamental de vinculación del estudio con el trabajo. Allí se dota a los pioneros de conocimientos sobre la agricultura y, algo fundamental, se les enseña a trabajar. En la escuela se les da la teoría, en los huertos la práctica: son los talleres agrícolas de que hablara Martí.

El papel del guía en esta actividad tiene relevancia, ya que él es el orientador, tanto en la escuela como en el huerto. Aunque todos los que trabajan con los pioneros saben cuál es el rol que deben jugar en esta tarea, algunos de ellos, por inexperiencia, por falta de rigurosidad y disciplina no lo cumplen; por eso, hoy recogimos algunas opiniones de guías fundadores que les servirán de orientación a los más jóvenes en esta profesión. Además, queremos que este sea un tema a debatir entre ustedes; así que esperamos sus cartas.

EL AMOR POR EL TRABAJO

En los huertos, parcelas, en la recogida de café u otro cultivo, los pioneros aprenden mucho y para mí, lo fundamental es que allí conocen, haciendo esta actividad, lo hermoso que es el trabajo, lo empiezan a amar. De que se logre esto depende mucho la labor que realicemos los guías, es decir, el cimiento que hagamos.

Lo primero que nosotros debemos hacer —lo digo por experiencia— es enseñarles a los pioneros en el aula conocimientos teóricos, es decir, darles características de diferentes cultivos, hablarles de su importancia económica y nutritiva. Después, podemos llevarles a un plan agrícola a que vean los sembrados y conversen con los que laboran allí. También visitar el huerto, que lo conozcan antes de comenzar la actividad, así, poco a poco, se familiarizan con esta labor y cuando van al huerto se sienten contentos y logran hacerlo bien. Por supuesto, ustedes tienen que ir con ellos y trabajar, ser ejemplo. Así lo hice y mi destacamento siempre ha sido destacado en las labores agrícolas.

Leydé Calzada Martínez
Colectivo José de la Luz y Caballero
La Palma, Pinar del Río

EL HUERTO DE MI CIRCULO

Aunque soy directora de un circulo infantil nunca he dejado de ser guía; hago con mis pioneros actividades y los he vinculado al centro donde trabajo y una de las experiencias más ricas que tengo de esto es el huerto que mis muchachos han hecho en el Círculo.

Todas las semanas los miembros del destacamento van a laborar en el huerto y yo con ellos. Allí tienen siembras de vegetales y ya han recogido cosechas, las cuales utilizamos en el Círculo Infantil. Con esta actividad les enseño a vincularse con el trabajo, pero además, ellos laboran con los niños del centro y así cuando estos sean pioneros sabrán trabajar en el huerto.

Llevo 25 años de guía y cuento entre mis grandes satisfacciones esta experiencia de el huerto en mi Círculo.

Dider Cairo Labrado
Guía de un destacamento del colectivo Tío Ho
Municipio Playa, Ciudad de La Habana



ENSEÑAR ES ALGO HERMOSO, por eso los que tenemos esta profesión de maestros podemos sentirnos orgullosos de la tarea que debemos cumplir. Como se plantea en la tesis sobre política educacional del I Congreso del Partido, la tarea fundamental de la educación comunista es formar a las nuevas generaciones con una concepción marxista-leninista del mundo; y esto lo debemos lograr nosotros, los pedagogos, maestros, guías.

Para cumplir con profundidad esta misión tenemos que conocer determinadas particularidades; aquí les hablaremos de varias de ellas.

LA PERSONALIDAD

Algunos, desconocedores, por supuesto, de la teoría de la educación, plantean que la tarea de formar la personalidad de los jóvenes y niños depende sólo de la creación individual de maestros y guías, pero la realidad es otra. Formar la personalidad enmarcada en determinados rasgos, no es un fenómeno fortuito ni espontáneo, sino una labor que cae dentro del campo de las ciencias y dada su complejidad resulta difícil y extremadamente delicado lograr formarla.

En nuestra sociedad debemos dirigir todo nuestro esfuerzo de educadores a la formación en niños y jóvenes de una personalidad multifacética y armónicamente desarrollada.

Esto depende sí, en mucho, de la maestría pedagógica del maestro, pero precisamente forma parte de esa maestría el conocimiento que se tenga del proceso educativo.

ENSEÑANZA Y EDUCACION

Debemos recordar la unidad dialéctica que existe entre la enseñanza y la educación. Ambos son dos procesos diferentes, los cuales no pueden independizarse; cada uno tiene su propio contenido, sus métodos, sus leyes, regularidades y principios inherentes.

El proceso educativo es como lo define muy acertadamente la pedagoga G. I Schúquena, *un proceso en el cual se corresponden los objetivos y tareas de la sociedad*. Es decir, tienen que ver mucho en él las actividades que realiza el joven y cómo vive.

El maestro y el guía deben enseñar a sus alumnos y pioneros las normas morales de nuestra socie-

ACERCA DE

La educación comunista

Por María Teresa Silveira Candidata a Dra. en Pedagogía Fotos: Archivo





dad, formar en ellos una base sólida para la concepción científica del mundo.

El maestro educa dentro y fuera del aula y debe conocer con profundidad no sólo el contenido de la educación comunista, sino también su metodología.

Desarrollar integralmente al individuo significa formar sus fuerzas físicas y espirituales, sus capacidades creadoras, sus gustos estéticos, cualidades morales acordes a nuestros principios marxistas, con los cuales se garantiza la defensa de la patria y el socialismo.

Cada una de estas direcciones de trabajo que debemos acometer los que tenemos la hermosa labor de educar y enseñar a las nuevas generaciones, constituye el contenido en su conjunto, de la educación comunista

FORMACION DE LA CONCEPCION CIENTIFICA DEL MUNDO

La concepción del mundo que tenga el hombre determina la tendencia ideológica de su vida y su conducta. En ella se refleja la síntesis de los conocimientos de la experiencia práctica y de las valoraciones ideológico-emocionales de la realidad circundante.

Sus bases se sientan en la escuela primaria. Los maestros no sólo deben dar a los escolares conocimientos acerca de la naturaleza y la sociedad, sino también ayudar a que tengan una comprensión correcta y materialista del desarrollo de ellas y de la conciencia humana; además, contribuir a formar en ellos los ideales comunistas de los cuales depende su actitud ante el trabajo y la vida.

ESTUDIO-TRABAJO

Una de las primeras tareas del desarrollo multilateral del individuo considerada por Marx y Engels, es la eliminación de las diferencias esenciales entre el trabajo físico e intelectual y esto se logra en gran medida con la combinación del estudio con el trabajo, lo cual en nuestro país constituye uno de los principios básicos del sistema de educación.

Mediante la aplicación de este principio se logra una actitud comunista ante el trabajo, es decir, el desarrollo de una nueva disciplina laboral y relaciones entre las personas. Por eso, los guías deben jugar el papel que les corresponde en la escuela en el campo, en los huertos y parcelas productivas, así ayudan a cumplir esta importante faceta de la educación comunista.





LA EDUCACION FISICA

Esta disciplina también es muy importante. Ella contribuye de manera efectiva a la formación de hábitos motores, al desarrollo de capacidades físicas, así como al enriquecimiento espiritual y a la educación de cualidades morales y volutivas.

Es fundamental garantizar el cumplimiento de los objetivos de la educación física, con el fin de lograr el desarrollo del organismo de los alumnos, al mismo tiempo que formar rasgos de la moral comunista tales como: la perseverancia, la firmeza, la audacia, entereza, etc. También se garantiza el gusto estético, es decir, la belleza externa muy relacionada con la salud.

Debemos enseñarles a apreciar la belleza de la naturaleza, del arte, de las ciencias, todo ello constituyen contenidos que deben enseñar los maestros y guías para lograr formar hombres y mujeres con una educación comunista, baluartes de nuestra sociedad.



EL MOVIMIENTO DE LOS 25 Y 30 ASPECTOS

EN UNA INSTALACION PIONERIL

Por Mirelys
Fotos: José Wong

EL MOVIMIENTO de los 25 y 30 Aspectos ha cobrado tal fuerza en los colectivos estudiantiles del país, que resulta imposible referirse a los éxitos o deficiencias de cualquier centro, sin tenerlo presente.

Pero, ¿y en las instalaciones pioneriles?, ¿qué magnitud alcanza realmente? Para averiguarlo, visitamos la más antigua instalación del país —fundada hace 21 años— que, además ha sido vanguardia nacional durante siete cursos. Se trata del Campamento *Asalto* al *Moncada*, próximo a la histórica granjita Siboney, en Santiago de Cuba.

Para la directora, Dulce María Coello, el movimiento ha sido muy positivo y tiene una influencia determinante en toda la labor del colectivo.

Anteriormente a su aplicación, se trabajaba tesoneramente también, y por eso nuestro centro ha estado a la vanguardia; pero ahora la labor es más colectiva, toca a todos más de cerca. Se logra que los trabajadores velen por el cumplimiento de cada uno de los aspectos establecidos.

Explica que esta nueva experiencia se aplica de acuerdo con las especificidades de las seis áreas en que se agrupan los trabajadores.

Hemos visto un avance extraordinario, porque cada miembro del colectivo se preocupa por gestionar y resolver los problemas en la medida de sus posibilidades.

Este sistema —apunta— es más riguroso y le da mayor participación a los trabajadores; se ve más el trabajo diario, constante, el que permite a la instalación estar siempre en óptimas condiciones.

Nos comunica que el campamento está listo para ser declarado cumplidor del movimiento, luego optará por la condición de modelo y de lograrlo podrá merecer nuevamente la condición de Vanguardia Nacional.



En cuanto a la incidencia de los colectivos que visitan la instalación, Dulce María plantea:

Los pioneros vienen muy preparados, pues en las coordinaciones previas se tiene en cuenta todo lo relacionado con el movimiento. Hemos logrado muchas cosas por el apoyo de los centros visitantes; en realidad sin la contribución de sus pioneros, guías, profesores y directores sería imposible mantener el campamento en magníficas condiciones, sobre todo en el cuidado y la limpieza.

Para ahondar sobre la estrecha relación de las escuelas con la instalación, hablamos con Abel Cabrales, director de la *Leonor Pérez*, de Contramaestre, que se encontraba cumpliendo la etapa docente-recreativa.

En su opinión, la labor del centro que acude al campamento es un factor fundamental para que éste resulte cumplidor de los 25 y 30 aspectos.

Es el colectivo quien debe cuidar la instalación y con la ayuda de todos sus integrantes y la de las Madres Combatientes puede contribuir decisivamente a su buen trabajo.

Finalmente conversamos con el joven instructor de deportes, Carlos Santana.

Nos preocupamos por mantener el estado del campamento, cumplir nuestros programas con calidad, tener buena asistencia y puntualidad —lo cual logramos todos los trabajadores a pesar de que muchos vivimos distantes—. Estamos al tanto de la educación formal nuestra y de los pioneros, y en general los instructores no nos circunscribimos sólo a nuestro trabajo, sino al del colectivo. Aquí lo de todos es lo de uno y viceversa; por eso pienso que cumplimos exitosamente con el Movimiento de los 25 y 30 aspectos.



Cazadores de la noche

GUION: Mirta Dibujos: René

Para que los instructores del Movimiento de Pioneros Exploradores se lo enseñen a los miembros de sus tropas.



Cuando cae la noche, muchas veces, en nuestros montes, se escucha un grito: ¡Huu-huu-huu!; es el canto de la lechuza que sale a cazar.

Desde hace miles de años, este animal ha sido objeto de mala fama; muchas leyendas hablan de que su canto trae mala suerte. En los cuentos fantásticos es el personaje que acompaña a las brujas.



Por supuesto nada de esto es cierto; la realidad es que las lechuzas son muy beneficiosas para el hombre, ya que comen ratones y otros animales dañinos.



Las lechuzas pertenecen a la familia de las aves de rapiña. Muchas son nocturnas, entre ellas nuestro Sijú cotunto

Vive este sijú en zonas montañosas; por el día duerme a la entrada de alguna cueva, en lugares oscuros.



Las partes superiores del cuerpo son de color pardo oscuro, con manchas blancas en el lomo y las alas. Cabeza parduzca oscura.
Muy negros son los ojos y el pico es carmelita oscuro; las patas amarillo pálido. Estas tonalidades le ayudan a esconderse en la noche.



Por los meses de abril y mayo pone en las cuevas donde vive dos huevos blancos. Se alimenta, esta especie, de insectos dañinos para la agricultura.



Tanto el sijú cotunto como el platanero son animales beneficiosos, al igual que todas las lechuzas, por eso hay que cuidarlas. Lo del mal agüero es pura fantasía e ignorancia.



RESPUESTAS DE LA PREGUNTA DEL MES

El Día de los Niños

Pronto llegará el Día de los Niños y viene a mi memoria la actividad que realizamos por esta fecha en nuestro colectivo. La hicimos en el Centro de Pioneros Exploradores *Capitán Orestes Acosta*. Todos estaban muy contentos; la noche anterior los pioneros participaron en un carnaval rústico y a la luz de una fogata, cantaron y bailaron.

Al otro día, después del ice de la bandera y de escuchar la alocución de Elpidio Valdés a los pioneros, presentada por la televisión, desarrollamos una bonita actividad cultural en la que disfrutaron mucho. Hubo: tesoros escondidos, piñatas, baño en el río, en fin, fiesta para nuestro joven relevo en su día. Los guías e instructores estábamos muy contentos porque la actividad que les habíamos organizado a los pioneros quedó bonita y, sobre todo, ellos se sintieron felices.

Blanca María Granda García
Colectivo Frank País
Remedios, Villa Clara

DE LA SECCION A DEBATE

De los cuatro temas que hemos publicado en esta sección hemos recibido opiniones de dos de ellos: ¿Cuál será el final? y ¿Qué hubieras hecho tú? En próximos números editaremos algunas de las respuestas y las soluciones, es decir, ante las situaciones que narramos, cómo deben actuar ustedes. Quisiéramos nos escribieran diciéndonos qué temas les gustaría publicáramos en *A Debate* y, por supuesto, no olviden participar, las opiniones de los lectores son fundamentales para nuestro trabajo.

QUIEREN QUE LES ESCRIBAN

Un guía de Las Tunas quiere mantener correspondencia con otros compañeros que cumplen esta hermosa labor de formar a la más joven generación. Su dirección es:

Jorge Alvarez Brito
Calle 6 S/n.
Chaparrita
Jesús Menéndez
Las Tunas

Belkis Brooks Bella, guía de Santiago de Cuba solicita correspondencia con otros guías. Su dirección es:

Central Los Reynaldos
Baltony. Balastrera
Santiago de Cuba

COLABORA

Escribe a tu revista; las páginas de El GUIA están abiertas para que ustedes publiquen sus experiencias, anécdotas de su diario trabajo con los pioneros. Además, cualquier tema o asunto del cual necesiten información nos pueden escribir solicitándola que con gusto te complaceremos; recuerda EL GUIA es tu publicación, léela y colabora con ella.



PREGUNTA DEL MES

En este mes, por la Jornada Maceo-Che se efectúa el acto solemne de cambio de atributos. Narra, en forma anecdótica tu experiencia en esta actividad. Además, dinos, quiénes deben participar en este acto y qué compromiso deben hacer. La pregunta vence el 15 de julio. Las mejores respuestas las publicaremos en la sección *Contacto*. Envía tus cartas a:

Pregunta del Mes
Revista EL GUIA
Calle 17 No. 354
Habana 4





Dibujos: Roberto Alfonso

En esta sección te proponemos útiles lecturas para tu trabajo con el joven relevo. Resultaría interesante que se las leyeras y lueno hicieran debates.

Tres Héroes

(fragmentos de un artículo de La Edad de Oro) de José Martí

CUENTAN que un viajero llegó un día a Caracas al anochecer, y sin sacudirse el polvo del camino, no preguntó donde se comía ni se dormía, sino cómo se iba adonde estaba la estatua de Bolívar. Y cuentan que el viajero, solo con los árboles altos y olorosos de la plaza, lloraba frente a la estatua, que parecía que se movía, como un padre cuando se le acerca un hijo. El viajero hizo bien, porque todos los americanos deben querer a Bolívar como a un padre. A Bolívar, y a todos los que pelearon como él porque la América fuese del hombre americano. A todos: al héroe famoso, y al último soldado, que es un héroe desconocido. Hasta hermosos de cuerpo se vuelven los hombres que pelean por ver libre a su patria.

Libertad es el derecho que todo hombre tiene a ser honrado, y a pensar y hablar sin hipocresía. En América no se podía ser honrado ni pensar ni hablar. Un hombre que oculta lo que piensa, no es un hombre honrado. Un hombre que obedece a un mal gobierno, sin trabajar para que el gobierno sea bueno, no es un hombre honrado. Un hombre que se conforma con obedecer a leyes injustas, y permite que pisen el país en que nació los hombres que se lo maltratan, no es un hombre honrado. El niño, desde que puede pensar, debe pensar en todo lo que ve, debe padecer por todos los que no pueden vivir con honradez, debe trabajar porque puedan ser honrados todos los hombres, y debe ser un hombre honrado. El niño que no piensa en lo que sucede a su alrededor, y se contenta con vivir, sin saber si vive honradamente, es como un hombre que vive del trabajo de un bribón, y está en camino de ser bribón. Hay hombres que son peores que las bestias, porque las bestias necesitan ser libres para vivir dichosas: el elefante no quiere tener hijos cuando vive preso: la llama del Perú se echa en la tierra y se muere, cuando el indio le habla con rudeza, o le pone más carga de la que puede soportar. El hombre debe ser por lo menos tan decoroso como el elefante y como la llama. En América se vivía antes de la libertad como la llama que tiene mucha carga encima. Era necesario quitarse la carga, o morir.

Hay hombres que viven contentos aunque vivan sin decoro. Hay otros que padecen como en agonía cuando ven que los hombres viven sin decoro a su alrededor. En el mundo ha de haber cierta cantidad de decoro, como ha de haber cierta cantidad de luz. Cuando hay muchos hombres sin decoro, hay siempre otros que tienen en sí el decoro de muchos hombres. Esos son los que se rebelan con fuerza terrible contra los que les roban a los pueblos su libertad, que es robarles a los hombres su decoro. En esos hombres van miles de hombres, va un pueblo entero, va la dignidad humana. Esos hombres son sagrados. Estos tres hombres son sagrados: Bolívar, de Venezuela; San Martín, del Río de la Plata; Hidalgo, de México. Se les deben perdonar sus errores, porque el bien que hicieron fue más que sus faltas. Los hombres no pueden ser más perfectos que el sol. El sol quema con la misma luz con que calienta. El sol tiene manchas. Los desagradecidos no hablan más que de las manchas. Los agradecidos hablan de la luz.

Bolívar era pequeño de cuerpo. Los ojos le relampagueaban, y las palabras se le salían de los labios. Parecía como si estuviera esperando siempre la hora de montar a caballo. Era su país, su país oprimido, que le pesaba en el corazón, y no le dejaba vivir en paz. La América entera estaba como despertando. Un hombre solo no vale nunca más que un pueblo entero, pero hay hombres que no se cansan, cuando su pueblo se cansa, y que se deciden a la guerra antes que los pueblos, porque no tienen que consultar a nadie más que a sí mismos, y los pueblos tienen muchos hombres, y no pueden consultarse tan pronto. Ese fue el mérito de Bolívar, que no se cansó de pelear por la libertad de Venezuela, cuando parecía que Venezuela se cansaba. Lo habían derrotado los españoles: lo habían echado del país. El se fue a una isla, a ver su tierra de cerca, a pensar en su tierra.

Un negro generoso lo ayudó cuando ya no lo quería ayudar nadie. Volvió un día a pelear, con trescientos héroes, con los trescientos libertadores. Libertó a Venezuela. Libertó a la Nueva Granada. Libertó al Ecuador. Libertó al Perú. Fundó una nación nueva, la nación de Bolivia. Ganó batallas sublimes con soldados descalzos y medio desnudos. Todo se estremecía y se llenaba de luz a su alrededor. Los generales peleaban a su lado con valor sobrenatural. Era un ejército de jóvenes. Jamás se peleó tanto, ni se peleó mejor, en el mundo por la libertad. Bolívar no defendió con tanto fuego el derecho a los hombres a gobernarse por sí mismos, como el derecho de América a ser libre. Los envidiosos exageraron sus defectos. Bolívar murió de pesar del corazón, más que de mal del cuerpo, en la casa de un español en Santa Marta. Murió pobre, y dejó una familia de pueblos.

HAY HECHOS que son sencillos, pero que encierran un hondo contenido humano y revolucionario. En eso pensamos cuando vemos a un grupo de pioneros ayudando en los quehaceres del hogar a la anciana madre de un mártir de la Revolución.

Esa hermosa acción es un ejemplo de cómo podemos formar en las nuevas generaciones sentimientos solidarios y patrióticos, y está orientada por la Organización de Pioneros, como parte de las actividades a realizar por el relevo en la atención a los familiares de héroes, mártires e internacionalistas.

Pero, como tantas otras, esta noble tarea requiere del apoyo y la participación del guía. Ante todo, debe encargarse de la localización de esos familiares que serán atendidos por el colectivo, para lo cual se pondrá en contacto con la dependencia del Poder Popular de su municipio encargada de esta labor.

El guía ha de participar junto a sus pioneros en las actividades que se programen con el fin de apoyar a esas familias, tales como ayudar en los quehaceres domésticos a los familiares de avanzada edad, regalarles flores u obsequios sencillos elaborados por los pioneros, los Días de las Madres y de los Padres.

También deben realizarse actividades en los colectivos en las fechas del natalicio o muerte de los héroes o mártires, a las que se invitarán a sus familiares, así como a las principales que se efectúen en el centro.

En el caso de los combatientes internacionalistas, está orientado que los pioneros les escriban cartas de estímulo.

Existen colectivos, donde a pesar de haber posibilidades de atender a familiares de mártires, héroes o internacionalistas de la localidad, no se hace nada o muy esporádicamente.

Por todo lo que esta hermosa actividad representa para la formación de elevados sentimientos en nuestros niños y adolescentes, les exhortamos a que le concedan la mayor importancia, a pesar de su sencillez.

SENCILLO Y VALIOSO

Por Mirelys *Foto: Archivo*





CON LA ESTANCIA EN EL CENTRO DE EXPLORADORES

CUANDO los pioneros van a los centros de exploradores los guías deben orientarlos, para ello se reúnen con el destacamento y les explican los aspectos fundamentales que deben conocer, así, seguro pasarán una estancia agradable en la instalación.

También es responsabilidad de ustedes comunicarles a los padres todo lo relacionado con la participación de sus hijos en este tipo de instalación, informarles lo que van a hacer allí con vista a que puedan brindar su apoyo.

Las cosas que el guía tiene que decir y dar a conocer a sus pioneros son, entre otras:

—El vestuario debe ser ligero, fundamentalmente integrado por ropas de trabajo, short, tenis y el uniforme de explorador.

—Llevar mochilas, cantimploras o pomos plásticos, de acuerdo con sus posibilidades.

—No olvidar los útiles personales tales como: pasta de dientes, cepillo, jabón de baño y toalla.

—Deben conocer los aspectos fundamentales del reglamento del Centro.

—Conocer las medidas de seguridad en las distintas áreas de la instalación y fundamentalmente en los ríos y zonas de acampada.

—Saber el horario y plan de actividades del Centro.

—Las tropas deben seleccionar a los responsables de algunas tareas prácticas, tales como: sanitario, jefe de operaciones, etc.

—Los jefes de tropas, conjuntamente con el instructor, llevarán los planes de acción, elaborados de acuerdo a las categorías por las cuales transitan.

—Si tienen recursos es bueno que traigan al centro cosas que ayuden al desarrollo de algunas actividades culturales, como: disfraces, obras de teatro, números musicales montados, etc.



La sociedad y el Estado trabajan por la eficaz protección de los jóvenes ante toda influencia contraria a su formación comunista.

En consecuencia, los jóvenes han de rechazar cualquier manifestación de conducta delictiva, antisocial o diversionista, combatir las concepciones y actitudes negativas de la vieja sociedad, respetar los derechos de los demás y cumplir los deberes sociales que les imponen la Constitución y demás leyes.

Artículo 8



UN HERMOSO LIBRO



CELIA nuestra y de las flores
Julio M. Llanes

Por Mirta Rojas

LEER EL LIBRO CELIA nuestra y de las flores es algo que guías y pioneros no deben dejar de hacer, porque este pequeño volumen cuenta cosas muy lindas e interesantes de esa gran combatiente y amiga de los pioneros: *Celia Sánchez*

También te recomendamos que hagas una lectura comentada. Reúne a tu destacamento en un rato libre, que puede ser un sábado y ¡a leer! Verás que el tiempo se les irá volando, y no querrán irse, ni ustedes ni los pioneros, hasta terminar el libro. Después, seguro que los muchachos tendrán muchas preguntas que hacer y, sobre todo, desearán saber más de la vida de Celia, por eso, te sugerimos que antes de la actividad vayas a la biblioteca y te documentes bien del tema; así podrás evacuar las dudas e inquietudes de tus pioneros.

La obra cuenta con diez capítulos, escritos en un lenguaje ameno. Su autor Julio M. Llanes, nos habla de facetas de la heroína, utilizando como hilo conductor a dos personajes: un abuelo y su nieto.

Todos los capítulos son interesantes y cada uno te da pie para hablar de etapas de nuestra historia. Por ejemplo, en la parte titulada *Una flor en el Turquino o el cuento de Pedro el arriero*, que narra de cuando Celia y su padre colocaron un busto de Martí en la Sierra Maestra, puedes hablarles de nuestro Héroe Nacional y de que ese era el año del centenario del nacimiento de este patriota. También cuéntales de Fidel y de el asalto al cuartel Moncada.

Otro ejemplo: en el capítulo *Celia de las mariposas* es un momento oportuno para decirles que la mariposa blanca es nuestra flor nacional y contarles que se escogió porque entre sus pétalos las mujeres cubanas pasaban mensajes a los mambises. También puedes sugerirles sembrar en el jardín de la escuela una mata de mariposa, igual que hacía Celia dondequiera que estuviera: en su casa, en la guerrilla, en el llano y en las lomas.

Así, cada parte del libro puedes usarla, para introducir otro tema. No dejes de leerlo y, por supuesto, hacer la lectura comentada. El volumen lo puedes encontrar en bibliotecas y librerías, ya que fue editado recientemente por la editorial Gente Nueva. Si tienes dudas sobre alguna parte de la obra o de nuestras sugerencias, escríbenos que con gusto te contestaremos. Recuerda *Celia nuestra y de las flores* es un libro útil para todos los que trabajan con los pioneros.

¿COMO HACER?

UNA POSTAL

Por Mirta

Por el *Día de los Niños* pueden enviarles a sus pioneros una felicitación. Aquí tienes un modelo para que hagas la postal; es sencillo y fácil de confeccionar.

Materiales

—Un pedazo de cartulina o papel.
—Crayola, lápices de colores, acuarela o tempera.

Confección

Copia el modelo que te damos en la cartulina o papel. Luego, coloréala; escribe el texto y, por supuesto, en cada una el nombre del pionero a quien va dirigida. Dóblala por la línea de puntos y ya está lista. En la fiesta de fin de curso dáselas a las madres para que se las entreguen, el 3er. domingo de julio, a los pioneros.





JUEGOS POEMAS Y CANCIONES



BARAGUA

No sé de árboles más firmes
que los que por fruto dan
mangos de cáscara y pulpa
y raíz tan pertinaz.

No sé de raíz más honda
que la que nutriendo está
los árboles cuyas ramas
cuajan un fruto ejemplar.

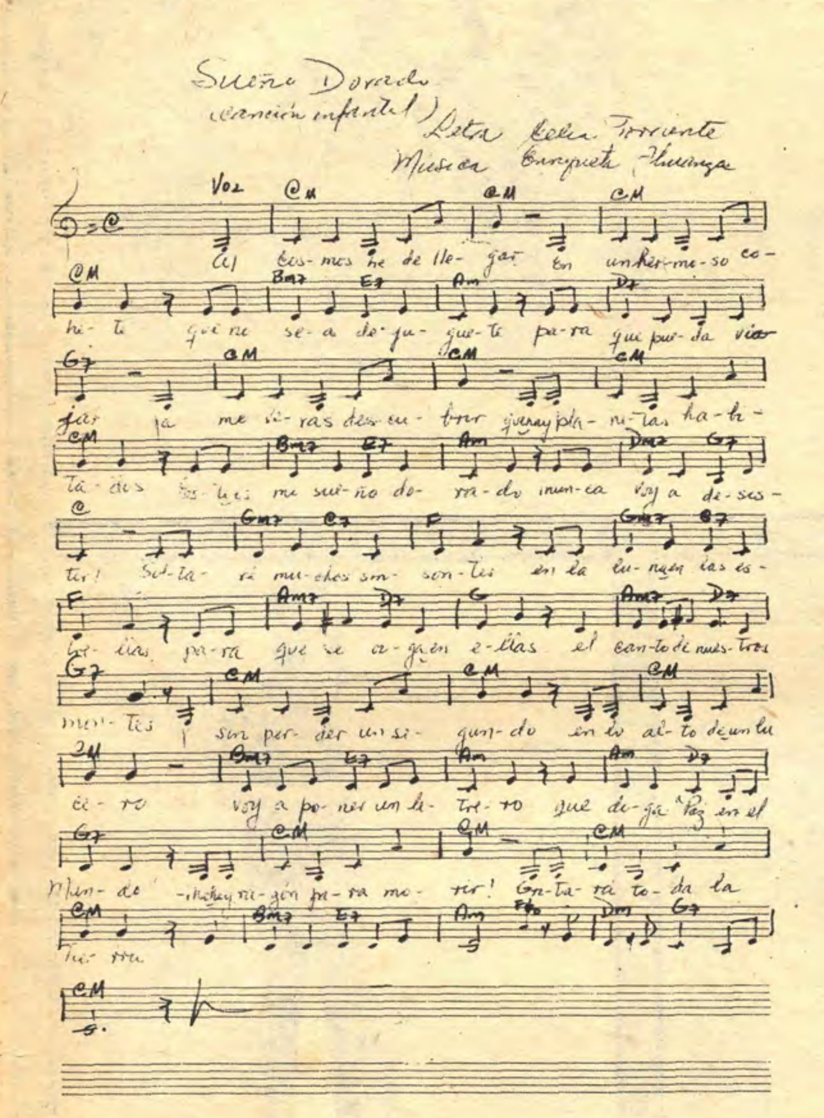
No sé de pulpa mejor
que la pulpa popular
de los mangos que en los árboles
todavía jugo dan.

No sé de más dura cáscara
que la cáscara tenaz
que aún cuida, guarda, protege
los mangos del arbolar.

No sé de mangos mejores
que los mangos que se dan
en los árboles que un día
cobijaron al Titán.

David Cherician. *Dibujos: Alfredo*

SUEÑO DORADO





Letra: Celia Torriente
Música: Enriqueta Almanza.

Al cosmos he de llegar
en un hermoso cohete
que no sea de juguete
para que pueda viajar.

Ya me verás descubrir
que hay planetas habitados.
Este es mi sueño dorado
¡nunca voy a desistir!

Soltaré muchos sinsontes
en la luna, en las estrellas,
para que se oigan en ellas
el canto de nuestros montes.

Y sin perder un segundo
en lo alto de un lucero
voy a poner un letrero que diga:
Paz en el Mundo.
¡No hay razón para morir!
Gritará toda la Tierra.



LEONES Y LEOPARDOS

(Para moncadistas)

Se trazan tres líneas paralelas separadas entre sí por 15 cm. Cada parte representa un campo o terreno.

Se forman dos equipos que se colocarán en fila y de frente uno al otro, al borde de la línea del centro. Uno será de leones y el otro de leopardos. El guía se coloca al extremo de la línea central, menciona la palabra leo... y a continuación dirá leones o leopardos. El equipo mencionado corre hacia su área de seguridad detrás de la línea que tiene a la espalda, perseguido por el otro equipo. Los que son alcanzados se cuentan como prisioneros; gana el equipo que tenga mayor número de éstos.

REGLAS:

—No puede comenzar la persecución hasta que el guía no termine de pronunciar la palabra.

—Dentro del área de seguridad no puede agarrarse a nadie.

—El juego debe repetirse igual número de veces para ambos equipos.



BUSCA TU NUMERO

(Para moncadistas)

Se forman tres o cuatro equipos en hileras separadas entre sí por dos metros de distancia y con numeración corrida en cada una. Cada equipo se sitúa detrás de una línea de salida y a 10 metros de ésta y frente a cada uno se pone una caja, que contiene mayor cantidad de tarjeticas numeradas que de pioneros. A una orden del guía, el primero de cada equipo sale corriendo hacia la caja a buscar el número 1, lo toma y regresa corriendo a tocar al siguiente, que corre a buscar su número, y así sucesivamente. Gana el equipo que primero termine y que cada pionero haya tomado el número correspondiente.



LAS PAREJAS

(Para pioneros José Martí)

Los pioneros se forman en parejas enlazadas. El brazo que queda libre se lo colocarán en la cintura. Se cogerán dos jugadores para iniciar el juego (perseguido y perseguidor). Todas las restantes parejas se regarán por el terreno. El perseguido comienza a correr entre las parejas, tratando de no ser cogido por su compañero. Cuando vea que lo van a coger, toma del brazo a cualquier pionero que forma pareja y ocupa el lugar del que entonces queda en el extremo contrario. Tan pronto como se coloque, el que queda en el extremo debe salir corriendo y evadir al perseguidor, que entonces le correrá detrás a él. Se podrá refugiar en cualquier otra pareja, menos en la suya. En caso de ser cogido, se quedará y perseguirá a otro compañero.

Fiesta de verano

Fotos: Juan C. Alom y Archivo

El ocho de julio comienza simultáneamente en todas las instalaciones del país la Fiesta de Verano del curso 1985-86, que cada año desarrolla la Organización de Pioneros en el período vacacional para el disfrute de niños y adolescentes. El acto central será en la Ciudad de los Pioneros José Martí, de Tarará.

Para garantizar el éxito de esta fiesta es necesario planificar las actividades que se van a ofrecer a los participantes, de acuerdo con sus edades, intereses, así como los recursos disponibles. Con antelación se realizará una amplia divulgación a través de los medios habituales.

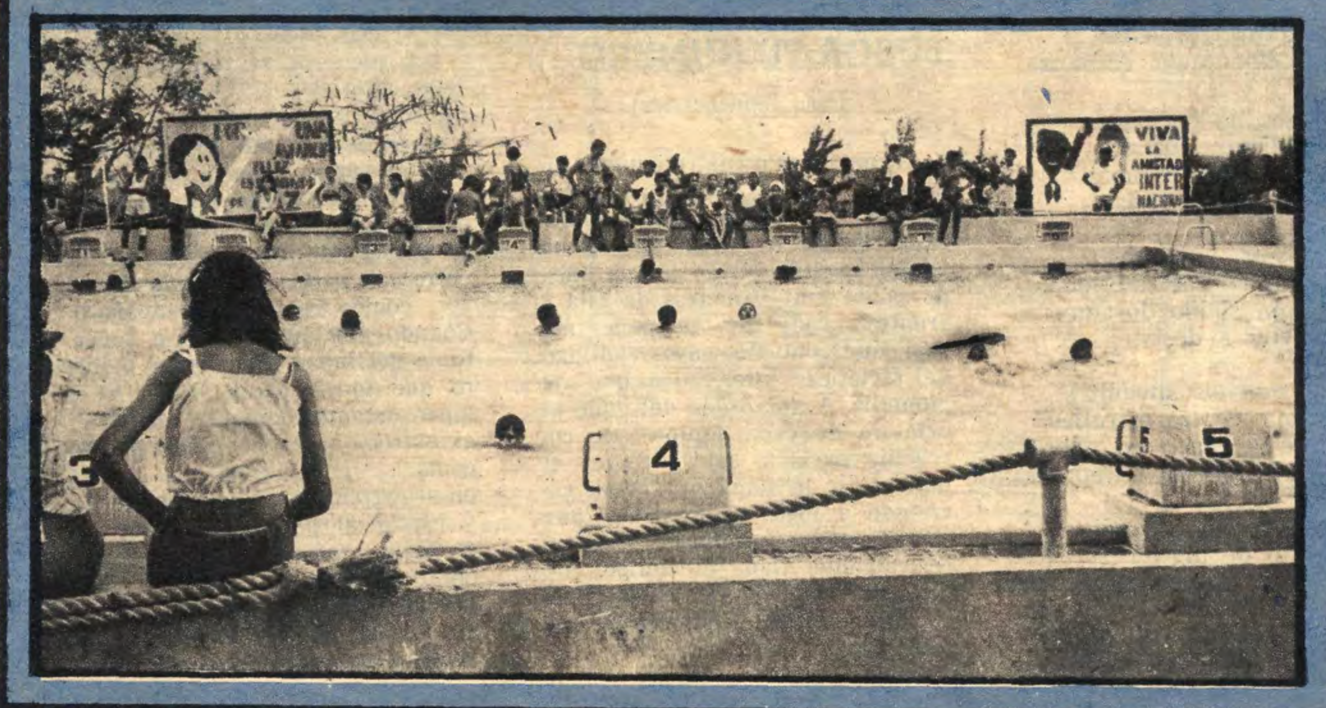
Este año, en respuesta a los planteamientos de las Asambleas Pioneriles, se prevé una elevada participación de los pioneros del segundo nivel, fundamentalmente en los campamentos y centros de exploradores.

Es importante insistir en las medidas de seguridad que se deben adoptar en los consejos de dirección y en general por los adultos, para evitar accidentes, sobre todo en playas, ríos, presas, y en el traslado de los pioneros fuera de la instalación.













PLAN VACACIONAL

SEPARATA No. 3 - 1986

ESTAN PROXIMAS las vacaciones y como todos los años debes realizar con los pioneros múltiples actividades del Plan Vacacional. La principal responsabilidad de los guías es movilizar y controlar la participación de niños y adolescentes hacia las áreas e instalaciones.

Debes colaborar en el exitoso cumplimiento del programa de actividades elaborado por los Consejos de áreas y de la emulación establecida.

También haz de garantizar el cuidado y la conservación de las instalaciones al servicio del plan y velar porque los pioneros mantengan correctos hábitos de conducta.

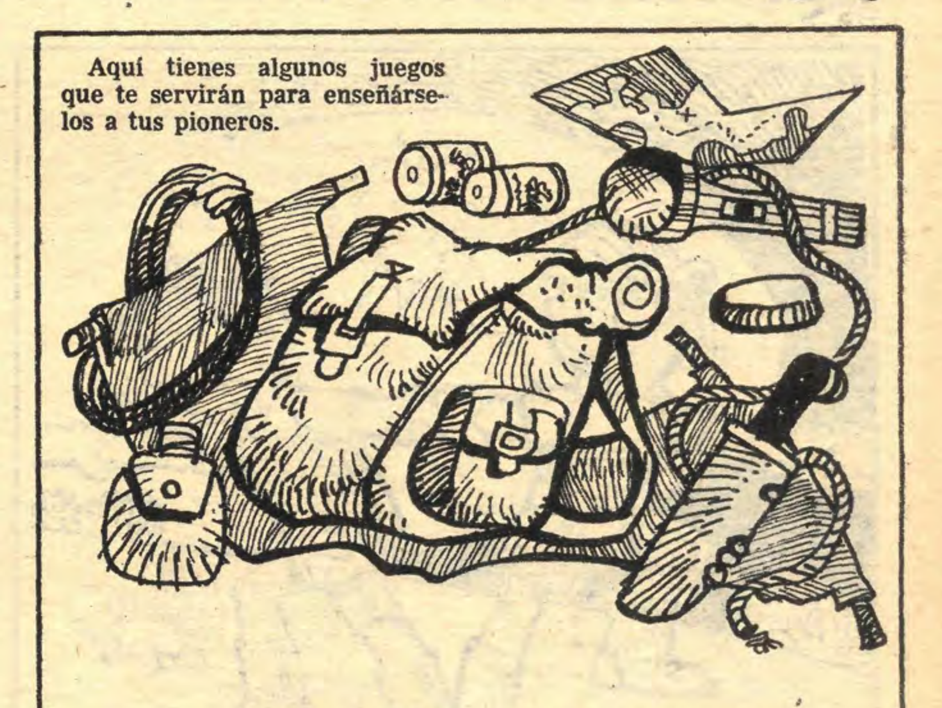
Con tus experiencias e iniciativas elaborarás un plan de actividades interesantes y sobre todo bien planificadas, y contribuirás a las orientadas, como la del Día de los Niños, el Festival Nacional de Pioneros Aficionados al Arte y la Literatura *Que siempre brille el sol*, el Torneo Deportistas del Mañana, etc.

En esta Separata te ofrecemos algunas ideas para que las pongas en práctica con tus pioneros durante la etapa vacacional.

Por Mirta Rojas y Mirelys Gallardo

Dibujos: Alfredo

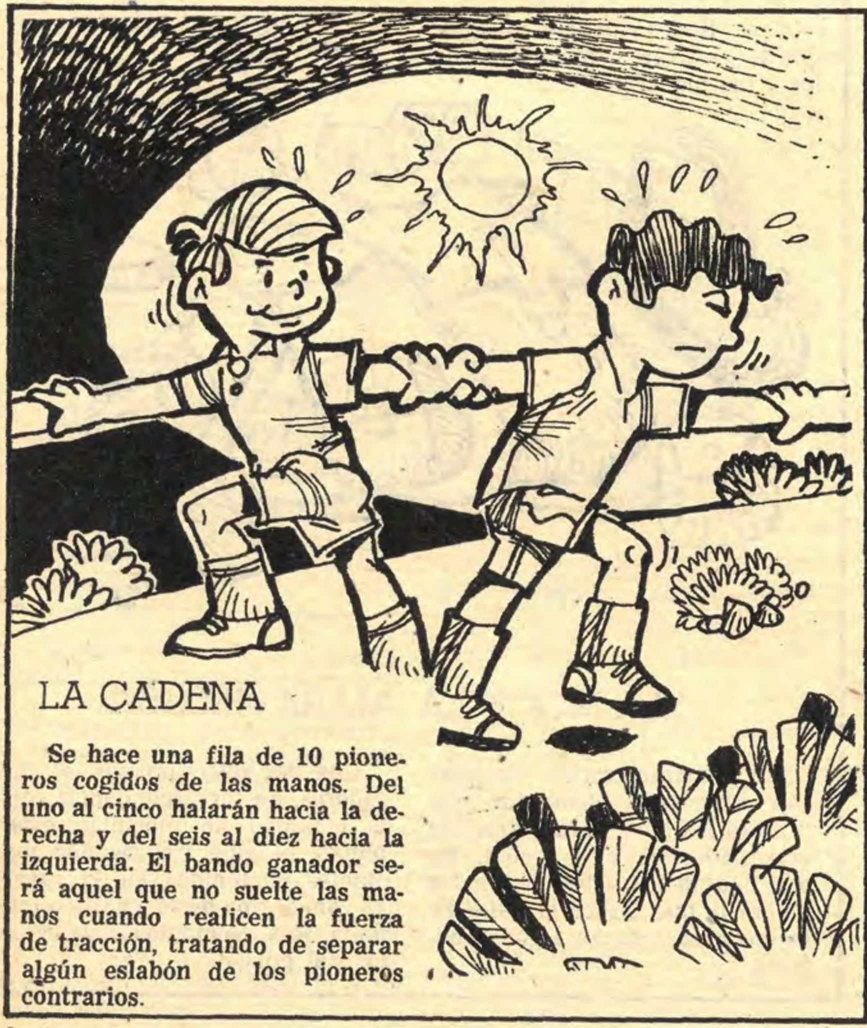
Aquí tienes algunos juegos que te servirán para enseñárselos a tus pioneros.



LA MOCHILA MARAVILLOSA

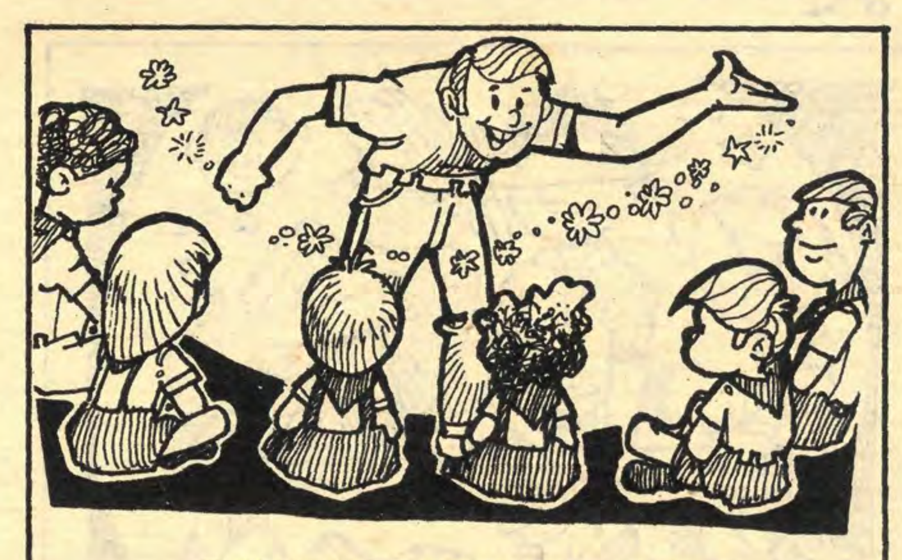
Se preparan varias mochilas con diferentes elementos que utilizan los pioneros durante las actividades de exploración. En una habrán todos los contenidos y será la que utilice el guía; en las otras se echarán algunos objetos.

Una vez seleccionados los jugadores, en correspondencia con la cantidad de mochilas existentes, el guía irá sacando los objetos contenidos en la suya. El ganador ha de tener como mínimo tres elementos iguales a los del guía.



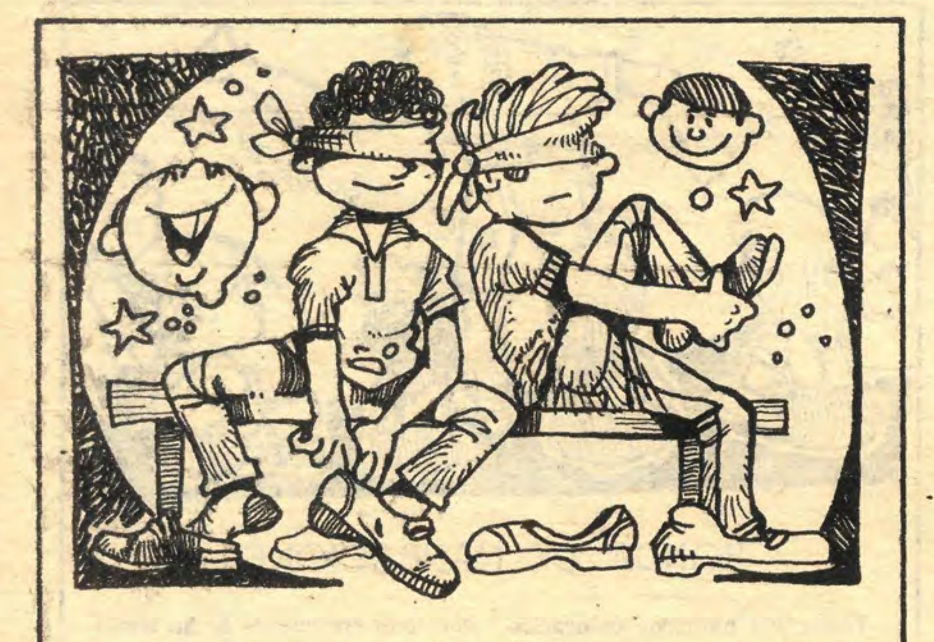
LA CADENA

Se hace una fila de 10 pioneros cogidos de las manos. Del uno al cinco halarán hacia la derecha y del seis al diez hacia la izquierda. El bando ganador será aquel que no suelte las manos cuando realicen la fuerza de tracción, tratando de separar algún eslabón de los pioneros contrarios.



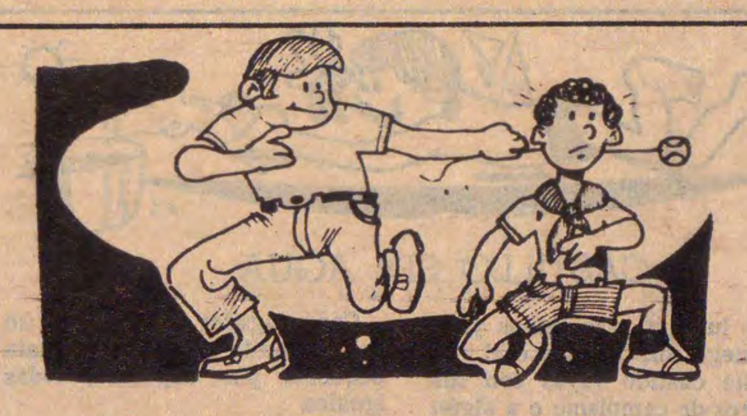
RONDA DE NARRACIONES

Todos los pioneros colocados en círculos se toman de las manos. El juego comienza a la voz del guía, que dirá: *A la ronda, ronda de narraciones, el pionero x narrará montones*. El jugador mencionado se sitúa en el centro del círculo, mientras el resto se sienta en el suelo ocupando el lugar que le corresponde en la ronda. El del centro narra un cuento cuyo final todos corearán poniéndose de pie y girando en la ronda: *y colorín, colorado ese cuento se ha terminado, pero el de Carlos* (se menciona a cualquier otro pionero del grupo) *no ha empezado*. El guía dirá entonces: *Pues a la ronda, ronda de narraciones, Carlitos narrará montones*. La ronda coreará *Carlitos narrará montones*. Sale el pionero mencionado y se coloca en el centro, repitiéndose el juego hasta que los pioneros lo deseen o el guía entienda que el tiempo programado ha concluido.



JUEGO DE LOS ZAPATOS

Se realiza con la participación de cinco pioneros seleccionados con zapatos parecidos. A cada uno se le venda los ojos, pero antes deben quitarse los zapatos y con todos hacer una unión, sumándole también zapatos de otros pioneros, con el objetivo de incrementar la cantidad. Se sitúan los participantes alrededor del grupo de zapatos y a una indicación del guía o al inicio de la música, cada uno inicia la búsqueda de sus zapatos y se los calza. Resulta un juego muy divertido pues por lo general es difícil hacerlo bien y esto provoca la risa de los jugadores y de los que observan.

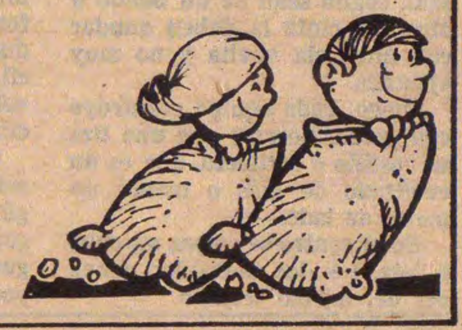


PELOTA AL CENTRO

Se organiza un círculo de 10 ó 12 personas. El guía o instructor se sitúa al centro con una pelota amarrada a una soga. Cuando suene el silbato hará un giro a la redonda con la pelota atada y los pioneros tendrán que saltar para no ser tocados. El que sea tocado por la pelota debe salir del juego, pero antes cumplirá un castigo, como por ejemplo: maullar, gatear, recitar, cantar, etc.

COMPETENCIAS DE CARRERAS

Estas pueden ser en zancos, de relevo, con sacos, etc. Ganará el que llegue primero a la meta.





CASTILLO SIN AGUA

Los lugares más lindos para este juego son la playa o el río; así que cuando vayas con tus pioneros de campismo o a algún campamento cerca del mar, organízales este juego.

Todos los participantes se dividen en dos equipos, cada uno debe tener la misma cantidad de jugadores: se les pone un nombre o número: equipo Azul y equipo Rojo, por ejemplo. Los jugadores se colocan en la muñeca izquierda una cinta roja o azul, según sean de un bando u otro. La cinta la deben anudar con una sola vuelta y no muy ajustada.

Luego, cada equipo construye con arena, tierra o con una tiza su castillo o fortaleza, que es un cuadrado de más o menos un metro de lado.

En el centro se coloca un cubo o lata, los dos utensilios deben ser del mismo tamaño.

Cada jugador debe llevar un cubo chiquito plástico o una lata pequeña, por supuesto, todas iguales.

Hay que delimitar el tiempo de juego, por ejemplo, media hora.

Comienza el juego, que consiste en llenar lo más posible el cubo de la fortaleza contraria; para ello los participantes llenan sus recipientes de agua, tratan de llenar el cubo de la fortaleza cuidando que los enemigos no lleguen al propio fortín. Pero llegar hasta el reducto del otro bando no es fácil, porque sus dueños tratan de volcar el agua o de quitarles la cinta.

Cuando termina el tiempo asignado se computa así: si algún equipo logró llenar el cubo, gana pero si no lo consigue ninguno, gana el que tenga en su poder más cintas enemigas.

JUEGOS MILITARES

Estos juegos tienen posibilidades de realizarse en la etapa vacacional porque se efectúan preferentemente en amplios espacios o en el campo.



LOS OBSERVADORES

Los pioneros, durante una marcha, paseo o excursión, hacen un pequeño descanso en un lugar donde se abra una extensa perspectiva y se vean distintos objetos en el terreno: postes del telégrafo o de líneas eléctricas, casas aisladas, grupos de palmas, etc. Ellos examinan el paisaje durante un minuto, con la mayor atención, procurando recordar todo cuanto ven, y después, se vuelven de espaldas.

De cara al paisaje quedará sólo el guía, que hablará por turno a los participantes del juego, formulándoles diferentes preguntas referentes a lo que han observado. Por cada respuesta acertada se concede un punto. El que reúna mayor número de puntos ocupa el primer lugar, el siguiente el segundo, etc.

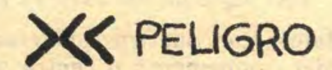


GUARDAFRONTERAS

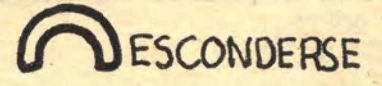
En este juego intervienen dos escuadras. Se elige un sector con muchos arbustos, y se divide en dos mitades. A lo largo de la frontera que divide el sector, una escuadra coloca patrullas por parejas, a una distancia de unos 100 a 125 metros entre sí. Los pioneros de la otra escuadra intentan pasar furtivamente la frontera, empleando todo tipo de enmascaramiento. Los que logren penetrar en el territorio protegido, se reúnen en un lugar convenido, junto al guía. Este hace pública la presencia de cada explorador infiltrado con una señal de corneta o silbido.

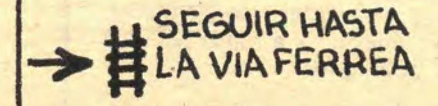
Los instructores de la frontera se consideran detenidos cuando las patrullas los llaman por sus nombres, o se acercan a ellos después de haberlos visto. En el curso del juego las escuadras cambian sus funciones; gana la escuadra que haya detenido más exploradores enemigos.

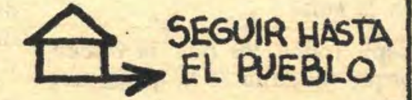












A SEGUIR LAS SEÑALES

Con esta actividad puedes practicar con tus pioneros las señales que han aprendido en el Movimiento de Exploradores. El lugar para realizarla es en el monte, donde haya árboles, cuevas, etc.

Formas dos equipos con tus pioneros. Un rato antes de comenzar la competencia haces las señales: aquí te damos algunas para que te sirvan de recordatorio. Después, sitúas a los participantes en el punto de salida, haces una señal, puede ser un toque de silbato, y parten los jugadores. Recuerda que debes determinar el tiempo que durará la actividad: ½ o 1 hora, aproximadamente.

Luego que parten, debes también revisar el recorrido para ver si algún jugador está en dificultades. Cuando esté cerca el fin de la competencia, vas hacia la meta a esperar a los exploradores. Por supuesto, gana el equipo que logre que más participantes lleguen a la meta en el tiempo fijado.

A los ganadores les entregas un obsequio, puede ser libros, por ejemplo.

EL QUE ACIERTA TIENE PREMIO

Estamos con nuestros pioneros descansando un poco del ajetreo del campamento o centro de exploradores, para estos momentos son ideales estas adivinanzas; al que acierte le das un premio que puede ser una visita a un museo, un libro, lo que se te ocurra.

1) ¿Cuál es el animal que come con la cola?

Resp: Todos los que la tienen, porque ninguno se la quita para comer.

2) ¿Qué es lo primero que hace el buey cuando sale el sol?

Resp: Sombra.

3) Un elefante se metió en el agua. ¿Cómo salió?

Resp. Mojado.

4) ¿En qué vuelta se acuesta el perro?

Resp: En la última.

5) ¿Cuál es el animal que es dos veces animal?

Resp: El gato, porque es gato y araña.

6) El panadero y su hija; el médico y su mujer; se comieron nueve huevos; y a todos les tocó tres. ¿Por qué?

Resp: Porque el médico es el esposo de la hija del panadero.

7) Dentro de un cajón hay 20 medias: 10 son negras y 10 son blancas. ¿Cuántas medias hay que sacar, pero con los ojos cerrados, para obtener un par completo?

Resp: Tres medias. Con los ojos cerrados puedes sacar una blanca y una negra; en cambio si sacas tres, la última va a ser blanca o negra.



8) Tengo lengua
boca tengo
y tengo ojos que no ven,
no soy animal alguno
pero procedo de él;
y aunque no soy un forzudo
aprieto a veces también.

Resp: El zapato.

9) Cien amigos tengo
todos en una tabla
si yo no los toco
ellos no me hablan.

Resp: El piano.

10) Dientes tengo y no soy boca,
y tampoco el ajo soy,
no soy serrucho, ni roca,
ni tú me adivinas hoy.

Resp: El tenedor.

11) En medio del cielo estoy
sin ser lucero ni estrella
sin ser sol ni luna bella
aciértame tú, quién soy.

Resp: La letra *e*.

EL FESTIVAL DE LA MUÑECA

Esta es una actividad muy bonita, que a las pioneras les entusiasma mucho. Con suficiente antelación el guía les explica que para determinada fecha realizarán ese lindo festival y preguntará quiénes participarán y qué traje llevará cada muñeca para tener esos elementos a la hora de elaborar el guión. Les orienta que con la ayuda de sus mamás pueden crear vestidos modernos, propios para las fiestas, paseos, ir a las casas de estudio; o trajes de miliciana, enfermera, novia, etc. El día de la actividad cada pionera desfila llevando su muñeca, mientras el guía la anuncia y explica las características y uso del vestuario. La selección de las mejores, atendiendo a la presentación, vistosidad, arreglo, etc, puede hacerse a través de un jurado constituido por los pioneros y pioneras. A las ganadoras se les entregan premios, que pueden ser libros u objetos sencillos creados por los niños.



COMPETENCIAS

De canto

Los participantes interpretarán canciones infantiles. El que más lindo, armonioso y rítmico las interprete, según la apreciación de los presentes, será el ganador.

De declamación

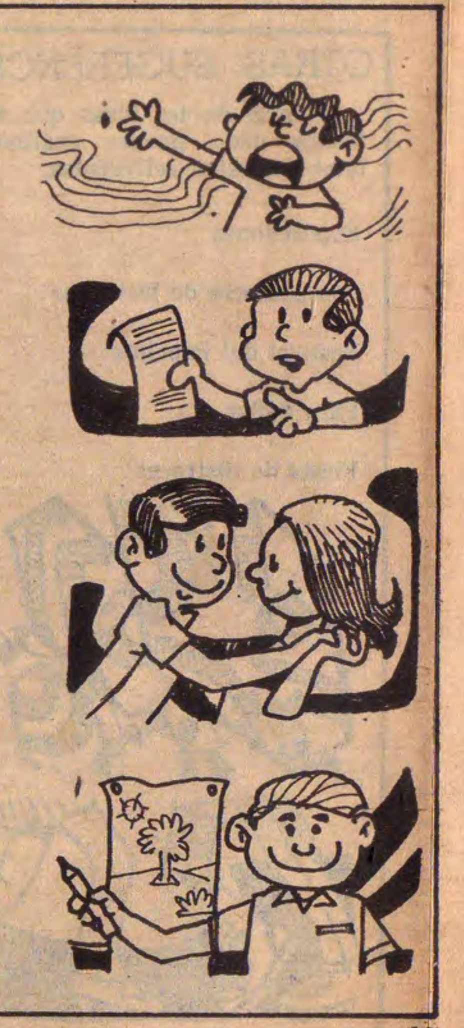
Los pioneros que deseen participar, interpretan poesías y los asistentes seleccionan el más destacado. El resto se estimulará con menciones.

De bailes

Para esta competencia es necesario conseguir grabaciones con bailes campesinos, música cubana, moderna, mambos, etc. Toman parte parejas de pioneros. El público será el mejor jurado y determinará a la ganadora.

De dibujo

Pueden utilizarse crayolas, lápices de colores, tizas, etc. El guía preparará cartulinas, láminas u hojas para ser utilizadas por los dibujantes. Selecciona el mejor dibujo. Al ganador puede entregársele algún obsequio, de ser posible prepararlo.



OTRAS SUGERENCIAS

Además de las ideas que te hemos dado puedes realizar, también, estas actividades:

Exposiciones

Competencia de bicicletas

Festival del Papalote

Para bailar

Fiesta de disfraces

